Nekonvention

Règlement tournoi Pokémon X/Y

Le tournoi :

Les qualificatifs se feront en poule pour sélectionner 16 ou 8 joueurs (en fonction du nombre de participants).
Le format est solo 6v6.
Dans chaque poule, chacun sera responsable de ses matchs, les joueurs iront ensemble donner le résultat de leur match aux arbitres.

Les Pokémon interdits :

L'arrivée de nouveaux monstres de poche implique forcément l'arrivée de Pokémon surpuissants, classés d'office dans la catégorie dite des « Oobers ». Certains Pokémon autrefois bannis ne le sont plus désormais, maintenant qu'il est plus facile de les contrer.

Voici la liste des Pokémon interdits en combat officiel sur Pokémon X et Y. Sauf mention contraire, il est interdit d'utiliser ces Pokémon, quelles que soient leurs caractéristiques (talents, capacités, Forme, etc..., sauf mention contraire).

- Mewtwo
- Lugia
- Ho-Oh
- Braségali
- Kyogre
- Groudon
- Rayquaza
- Deoxys (toutes formes)
- Dialga
- Palkia
- Giratina (formes Alternative et Originelle)
- Darkrai
- Shaymin (forme Céleste)

- Arceus (tous types)
- Reshiram
- Zekrom
- Kyurem Blanc
- Genesect
- Exagide
- Xerneas
- Yveltal

Note : *Shaymin (forme Terrestre), Kyurem et Kyurem Noir sont autorisés.*

Les clauses :

Présentes depuis la 4G, ces clauses s'appliquent toujours en 6G et devront être impérativement respectées en Tournoi Officiel, sous peine de disqualification.

Pour ceux qui ne les connaîtraient pas, les voici :

- **« Species Clause » :** Il est interdit de posséder 2 Pokémon identiques dans une même équipe.
- **« Sleep Clause » :** Cette règle empêche d'endormir deux Pokémon non-KO ou plus de votre adversaire suite à vos attaques (Spore, Berceuse, etc...). Si par mégarde vous en endormez deux malgré cette clause, vous serez contraint de changer de Pokémon jusqu'au réveil d'un des Pokémon. (Les Pokémon endormis en utilisant Repos ne comptent pas dans cette clause.)
- **« Freeze Clause » :** Similaire à la « Sleep Clause », cette règle empêche de geler deux Pokémon non-KO ou plus de votre adversaire. La sanction est la même si vous en gelez deux par mégarde : switchez jusqu'au dégel d'un Pokémon.

Les cas de double KO :

Cette partie traite d'un système automatiquement géré par le jeu. Vous ne pouvez pas choisir de l'appliquer ou non.

Voici comment se définit le verdict d'un match lorsqu'il reste un Pokémon par équipe et qu'il en résulte un double KO.

- **« Self-KO Clause » :** Si un des deux Pokémon lance *Destruction*, *Explosion*, *Tout ou Rien* ou *Prélévem. Destin*, son Dresseur perd le match.
- Si un des Pokémon met KO son adversaire mais tombe lui aussi KO à cause du contrecoup dû à *Damoclès*, *Électacle*, *Boutefeu*, *Bélier*, *Sacrifice*, *Rapace*, *Martobois*, *Fracass'Tête*,*Lutte* ou *Éclair Fou*, ou alors suite à l'effet de l'*Orbe Vie*, son Dresseur gagne.
- Si l'effet de la météo provoque le double KO, le Dresseur dont le Pokémon est tombé KO en dernier gagne.
- Si l'effet d'un talent (*Peau Dure*, *Boom Final*, *Suintement*, *Épine de Fer*) ou d'un objet tenu (*Casque Brut*) provoque le double KO, le Dresseur dont le Pokémon possède ce talent ou cet objet gagne.

Les capacités interdites :

Ici aussi, aucun grand changement n'est à signaler par rapport aux générations précédentes.
Les capacités interdites sont :

- Les capacités mettant KO en un coup, ou « capacités OHKO » : Abîme, Empal'Korne, Glaciation et Guillotine
- Les capacités altérant la précision ou l'esquive des Pokémon, ou « capacités de Haxx » : Lilliput, Reflet, etc...

Autres capacités interdites :

- Vantardise (Rend la cible confuse mais augmente aussi son Atq de 2 niveaux.)

Les talents interdits :

Pour rappel, ce qu'on appelait « capacité spéciale » devient « talent » dans cette génération. Comme le facteur météo est désormais toujours temporaire, même si un talent l'a déclenché, vous pouvez désormais vous servir de la météo comme vous le voulez. Seul un talent est prohibé :

- Lunatique (À la fin de chaque tour, augmente une stat de 2 niveaux et en baisse une autre d'un niveau. Les stats sont choisies au hasard parmi Atq, Déf, Atsp, Dfsp, Vit, Esq et Prc.)

Les objets interdits :

Rien n'a bougé depuis les dernières générations, on interdit d'utilisation notamment les objets ayant un taux d'activation faible, la chance étant déjà trop présente dans le jeu. Si certains se demandent ce que font certains objets dans la liste, je vous demande qui sait si, un jour, une distribution de ces objets aura lieu. Place à la liste des objets interdits en combat :

- Rosée Âme (Réservée à Latias et Latios. Tenue, augmente l'Atsp et la Dfsp.)
- Bandeau (Tenu, permet parfois de survivre à une attaque mettant KO.)
- Croc Rasoir (Tenu, baisse la précision de l'ennemi.)
- Encens Doux (Tenu, baisse la précision de l'ennemi.)
- Griffe Rasoir (Tenue, augmente le taux de coups critiques.)
- Lentilscope (Tenu, augmente le taux de coups critiques.)
- Poudre Claire (Tenue, baisse la précision de l'ennemi.)
- Roche Royale (Tenue, permet parfois d'apeurer l'ennemi en attaquant.)
- Vive Griffe (Tenue, permet parfois d'attaquer en premier.)
- Ectoplasmite
- Kangourexite
- Mewtwoïte X
- Mewtwoïte Y
- Braségalite
- Mysdibulite
- Lucarite

Les objets en bleu sont les Méga-Gemmes interdites d'utilisation.

Les talents cachés :

Keskecé, diront certains ; je vous explique. Normalement, un Pokémon possède un talent parmi une liste spécifique à son espèce. Mais il arrive qu'un Pokémon, notamment ceux qui traînent dans le Safari des Amis, possède un talent inhabituel (par exemple, le fameux Poussifeu avec le talent Turbo).

Toutefois, sachez que nous sommes en possession de la liste des Pokémon qu'il est possible de trouver avec leurs éventuels talents cachés ; il vous est donc interdit de combattre avec un Pokémon ayant un talent douteux en prétendant qu'il s'agit de son talent caché. Il sera systématiquement considéré comme illégal.

Les Méga-Évolutions :

Cette grande nouveauté de Pokémon X et Y a donné un grand coup de pied dans l'univers stratégique Pokémon. Pour les petits nouveaux, une Méga-Évolution permet à certaines espèces de Pokémon ayant déjà atteint le stade final de leur lignée d'évolution de gagner en puissance de façon significative mais temporaire. Chaque Dresseur ne peut procéder qu'à une seule Méga-Évolution par combat, même si le Pokémon qui a méga-évolué tombe KO. Les Méga-Évolutions interdites sont les suivantes :

- Méga-Ectoplasma
- Méga-Kangourex
- Méga-Mewtwo X
- Méga-Mewtwo Y
- Méga-Braségali
- Méga-Mysdibule
- Méga-Lucario

Certains Pokémon déjà présents dans la catégorie des Pokémon interdits figurent ici, afin d'éviter toute ambiguïté. Cette liste découle de la liste des objets interdits, donnée plus haut. Les Pokémon en bleu sont autorisés uniquement sous leur forme normale.

Utilisation de Pokémon illégaux :

Ce sujet relève d'une évidence mais je dois m'y attarder. Sortez le mode d'emploi électronique de Pokémon X et Y (vous y avez accès, qu'il s'agisse de la version boîte ou de la version téléchargeable) et ouvrez la page 3. Vous y lirez :

« Évitez les pratiques contraires à l'éthique comme la modification des données de jeu. Elles peuvent gêner les autres joueurs et entraîner des mesures disciplinaires à votre encontre, comme l'interdiction d'accès au service. »

De la même façon, il est formellement interdit d'utiliser des Pokémon illégaux
En particulier, mais sans s'y limiter, il est fermement interdit d'utiliser les Pokémon suivants pour la simple et bonne raison qu'il n'existe à ce jour AUCUN moyen légal de les obtenir.

- Méga-Latias
- Méga-Latios
- Méga-évolutions réservées à Rubis Oméga, Saphir Alpha et les jeux qui suivront
- *(Si existants,) Autres Pokémon non révélés par Nintendo ou The Pokémon Company*